



# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Jo Music Store adalah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi alat musik. Berbasis di kota Bandung, toko ini menjadi distributor yang mengambil barang jadi dari produsen-produsen alat musik yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia untuk kemudian memasarkan serta menjualnya. Jo Music Store memiliki visi untuk memiliki cakupan wilayah pemasaran yang luas hingga ke mancanegara walaupun saat ini masih dalam taraf perusahaan kecil. Dengan proses bisnis yang berjalan ditambah cita-cita *marketing* yang luas untuk memasarkan produk asli karya anak bangsa, tentunya dibutuhkan sistem yang dapat menunjang sekaligus menghasilkan informasi bisnis yang berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Selama ini, proses bisnis yang terjadi pada Jo Music Store mulai dari proses pembelian, penjualan dan persediaan serta proses pencatatan transaksi memang sudah ditangani dengan teknologi komputer, namun masih menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel 2007* dan belum memiliki fungsi otomatis. Konsistensi data acapkali menjadi masalah karena semua pihak dalam perusahaan menggunakan sebuah *file* yang sama namun tidak terintegrasi satu sama lain, sehingga sering ditemukan perbedaan pada informasi yang disajikan. Penanganan transaksi saat ini masih dilakukan secara langsung sehubungan dengan konsumen yang langsung datang ke toko. Pembuatan laporan keuangan perusahaan pun masih dikerjakan menggunakan perangkat lunak yang disebutkan diatas.

Masalah yang dapat diangkat diantaranya perusahaan menginginkan pemasaran dengan target audiens pada jangkauan yang luas, namun dengan *cost* yang tidak terlalu besar dibandingkan dengan membuka cabang di beberapa kota bahkan negara. Tidak ketinggalan, penanganan mekanisme masuk keluarnya barang mulai dari penerimaan melalui proses pembelian hingga pengeluaran melalui proses penjualan harus dapat menjaga konsistensi data. Serta hal yang tidak kalah penting



yaitu pembuatan laporan keuangan perusahaan bagi pemilik yang menampilkan informasi yang akurat. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan, proyek akhir ini akan membahas beberapa rekomendasi yang dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi perusahaan dalam mencapai tujuannya.

Solusi yang akan diajukan secara teknis adalah melakukan pemodelan proses bisnis dalam suatu sistem terpolanya *MVC (Model, View, Controller)* yang terintegrasi dengan sebuah basis data. Konsep *MVC* yang digunakan akan memanfaatkan bahasa pemrograman *PHP* yang tersusun dalam *framework Code Igniter*. *Code Igniter* sendiri dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, diantaranya memiliki *manual* yang lengkap dan telah memiliki banyak komunitas. Sedangkan *DBMS* yang akan digunakan adalah *MySQL*.

Dengan memperhatikan masalah yang dihadapi perusahaan, serta konsep yang diajukan untuk menjadi solusi, maka penulis hendak menyusun proyek akhir ini dengan judul “***Aplikasi Pembelian, Penjualan dan Persediaan Alat Musik Berbasis Web (Studi Kasus : Jo Music Store)***” dengan studi kasus pada toko alat musik Jo Music Store Bandung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, masalah dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengatasi masalah inkonsistensi data yang terjadi di perusahaan?
- b. Bagaimana merancang sistem transaksi yang memadai mulai dari pencatatan transaksi hingga pelaporan keuangan, serta *realtime* pada aplikasi web yang dibangun?
- c. Bagaimana alur penanganan barang masuk dan keluar menurut kaidah akuntansi menggunakan aplikasi yang dibangun?



- d. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, laporan persediaan barang dan laporan laba rugi?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari usulan proyek yang diajukan diantaranya sebagai berikut.

- a. Merancang sebuah sistem basis data untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap perusahaan.
- b. Membangun aplikasi web yang memiliki sistem transaksi yang memadai mulai dari pencatatan transaksi hingga pelaporan keuangan, serta *realtime*.
- c. Membangun aplikasi web yang mencatat dan membuat laporan pembelian, kartu stok persediaan barang serta laporan penjualan.
- d. Membuat aplikasi untuk menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, laporan persediaan barang dan laporan laba rugi yang sesuai dengan kaidah akuntansi.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dalam penyusunan proyek yang diajukan diantaranya sebagai berikut.

- a. Transaksi pembelian dan penjualan tidak menangani transaksi kredit dan retur serta pajak.
- b. Pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual dengan penentuan harga pokok menggunakan metode biaya rata-rata.
- c. Aplikasi akan menampilkan jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, laporan persediaan barang dan laporan laba rugi.
- d. Data yang diolah dalam aplikasi ini adalah data barang, data transaksi pembelian dan penjualan, data pemasok dan data pengguna.



## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi adalah program yang berisikan perintah – perintah untuk melakukan pengolahan data. Aplikasi yang akan dibangun di toko musik Jo Music Store ditujukan untuk membantu proses pencatatan transaksi pembelian dan penjualan alat musik, serta pencatatan akuntansi berupa laporan-laporan.

Pembelian atau pengadaan barang merupakan proses bisnis dalam memilih sumber daya–sumber daya, pemesanan dan perolehan barang atau jasa. Pembelian yang diterapkan pada toko musik Jo Music Store dimulai dari permintaan pengadaan barang (berdasarkan stok minimum atau habis), pemilihan *supplier* untuk pengadaan barang, kemudian pengelolaan barang masuk.

Penjualan merupakan kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai. Proses penjualan alat musik yang saat ini terjadi di toko musik Jo Music Store berlangsung secara tunai, baik pembelian langsung maupun transfer melalui rekening bank.

Persediaan merupakan barang yang diperoleh untuk dijual kembali atau barang yang akan digunakan. Persediaan yang digunakan pada toko alat musik Jo Music Store mencatat barang yang terdapat di gudang

Alat musik merupakan instrumen yang dibuat dan dimodifikasi dengan tujuan dapat menghasilkan bunyi yang teratur dan indah. Alat musik yang dijual di toko musik Jo Music Store meliputi alat musik modern dan populer, seperti gitar, drum, bass, piano juga alat musik tradisional seperti gendang, angklung, rebana dan lain-lain.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek akhir ini digunakan metode pengembangan perangkat lunak *SDLC (System Development Life Cycle)* metode *waterfall*, dimana metode pengembangan mengikuti pola teratur secara bertahap mulai dari paling atas hingga paling bawah. Adapun tahapan *SDLC* dalam pengembangan proyek ini meliputi :



a. Analisis kebutuhan

- 1) Melakukan wawancara kepada pihak yang menangani pembelian, penjualan dan persediaan barang dagang di toko musik Jo Music Store.
- 2) Mengumpulkan data-data terkait dengan proses bisnis pembelian, penjualan dan persediaan barang dagang perusahaan.

b. Perancangan

- 1) Membuat gambaran umum bisnis proses.
- 2) Mendefinisikan tabel-tabel yang dalam pembangunan aplikasi .
- 3) Membuat rancangan antarmuka aplikasi.

c. Pembuatan Kode Program

- 1) Membuat kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam kerangka *framework Code Igniter*.

d. Pengujian

- 1) Melakukan pengujian pada setiap fungsionalitas aplikasi menggunakan prosedur yang sesuai.

e. Implementasi

- 1) Melakukan pemasangan aplikasi di tempat studi kasus.
- 2) Melakukan pelatihan terhadap pengguna di perusahaan.

f. Perawatan

- 1) Melakukan pemantauan aplikasi secara berkala untuk memastikan fungsionalitas tetap berjalan optimal sehingga dapat dipakai terus-menerus. Pemeliharaan dilakukan dalam jangka waktu dua tahun



## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan aplikasi yang dibangun.

**Tabel 1.1**  
**Jadwal Pengerjaan**

No	Aktivitas	2012																											
		Feb		Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Agu					
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																								
2	Perancangan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3	Pembuatan Kode Program																			■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4	Pengujian																												
5	Implementasi																												
6	Perawatan																												
7	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

Sumber : (Data Olahan, Maret 2012)